Revenir à l'écriture par le biais des jeux video avec les machinimas

Formations à destination des bibliothécaires
et ateliers pour le public
par Isabelle Arvers

CONTACTS

Isabelle Arvers
Directrice de Kareron
isabelle@kareron.com
+33 661 998 386

Myriam Boyer
Chargée de communication et diffusion
myriam@kareron.com
06 79 87 76 80



REVENIR À L'ÉCRITURE PAR LE BIAIS DES JEUX VIDEO AVEC LES MACHINIMAS

Un machinima est un film conçu à partir de l'enregistrement de séquences audiovisuelles produites lors de parties de jeu vidéo. Ces séquences de jeu sont capturées en temps réel grâce à un logiciel de capture vidéo externe ou intégré au jeu vidéo. Les séquences audiovisuelles ainsi obtenues sont alors montées à l'aide d'un logiciel de montage vidéo. Les jeux vidéo deviennent ainsi un médium pour la conception d'histoires ou d'œuvres artistiques.

Apparus à la fin des années 90, les machinimas ont à présent leurs propres festivals et de nombreux festivals de court-métrage ou de films numériques leur consacrent une section.

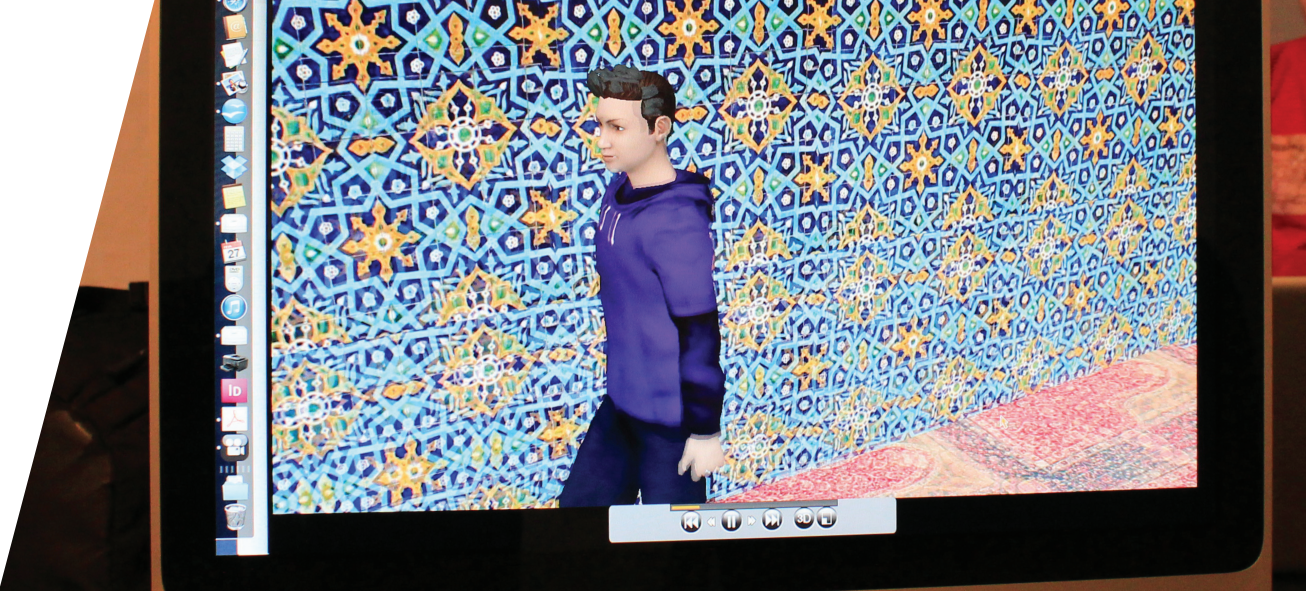
Les machinimas sont conçus pour plaire à la jeune génération, par leur contenu et leurs codes visuels, car les jeux vidéo sont un médium qu'ils connaissent et qu'ils maîtrisent. Il est donc intéressant de les amener à les utiliser pour écrire et réaliser des courts-métrages et leur faire aborder des questions d'éducation à l'image, d'écriture de scénario et de dialogues.

Les ateliers machinima visent à détourner un objet de consommation de masse et de divertissement en un outil de production de films et en un moyen d'expression. Il amène ainsi à la création d'œuvres hybrides (installations interactives, machinima interactifs, jeux dans la ville, jeux audio,...).

FORMATION DES BIBLIOTHÉCAIRES À L'ANIMATION DES ATELIERS MACHINIMAS

La formation des bibliothécaires à l'animation d'ateliers machinima vise à aborder les jeux vidéo en bibliothèque par le biais de l'écriture pour la réalisation de films et propose une forme de médiation numérique originale autour du jeu vidéo.

Une fois formés à la création de films avec des jeux vidéo et à la médiation possible autour de ces ateliers, les bibliothécaires pourront les proposer de manière continue et organiser des séances de projection communes aux différentes bibliothèques.



FORMATION

Objectif des formations

Le but de ces formations est de proposer une nouvelle activité culturelle par la passation de compétences et l'accompagnement à la médiation numérique.

Cette nouvelle activité permet de toucher un public jeune et adolescent et d'amener ce public à faire un lien entre les pratiques d'écriture, de lecture et les jeux vidéo.

Elle induit également le développement d'une nouvelle relation entre les usagers et l'établissement.

La diffusion des ateliers machinima dans plusieurs bibliothèques et médiathèques pourraient ensuite donner lieu à des projections publiques des films réalisés, permettant de créer des liens entre les établissements et des rencontres entre leurs différents publics.

Déroulé des formations

Les formations sont données par Isabelle Arvers. Elles comportent une partie théorique et une partie pratique et sont complétées par l'accompagnement à l'animation d'ateliers publics pour que les bibliothécaires deviennent autonomes sur l'organisation de ces ateliers. Elles comprennent :

- Initiation à l'histoire de la création liée aux jeux vidéo
- Formation à la manipulation des outils dédiés à la création de machinimas (logiciels dédiés, jeu vidéo et logiciel de capture temps réel, éditeur vidéo dans un jeu vidéo)
- Initiation à l'écriture de scénario, de dialogues et de story board
- Accompagnement à l'organisation d'un atelier en fonction des durées d'atelier et des publics visés

A l'issue de la formation, un atelier machinima public est mené conjointement par Isabelle Arvers et les bibliothécaires.

A la suite de cette mise en pratique de la formation, les bibliothécaires sont à même de concevoir différents formats d'ateliers machinima et de les animer eux-mêmes en fonction du public : publics jeune, adolescent, adulte et senior.

DÉROULÉ D'UN ATELIER MACHINIMA AVEC LE PUBLIC

L'atelier sur les machinimas débute avec une projection d'extraits de films montrant la variété de jeux utilisés pour concevoir des films ou des vidéos, ainsi que la variété d'approches, de la plus fan à la plus expérimentale.

Cette présentation de films permet d'évoquer l'histoire des machinimas, les questions esthétiques, juridiques et sociétales liées à cette nouvelle pratique.

A la suite de cette présentation/projection, les différentes techniques de production de machinimas sont abordées, avec les logiciels dédiés Moviestorm ou Muvizu ou avec des jeux vidéo, comme GTA ou Fall OUT en utilisant FRAPS pour la capture vidéo en temps réel.

L'utilisation de jeux indépendants est aussi proposée afin d'élargir les champs visuels et la diversité des univers de jeu proposés.

Objectifs des ateliers machinima

- **Sensibiliser les publics** aux usages pédagogiques des médias : jeu vidéo, image, vidéo, son
- **Éduquer les jeunes** aux techniques d'écriture, de lecture, de réalisation et de montage
- **Fédérer les dynamiques et potentiels** individuels autour d'un parcours commun
- **Assimiler, intégrer un outil** (jeu vidéo) au profit d'une production culturelle innovante
- Travailler sur une **réappropriation ludique** du premier divertissement culturel : le jeu vidéo
- Développer un **regard critique** sur les médias

ATELIER

Étapes du processus créatif

- Découverte de l'**histoire des machinimas**
- **Projection d'extraits de films et d'oeuvres d'artistes** qui détournent des jeux vidéo
- **Présentation de trois techniques** pour la conception de films (logiciels dédiés, éditeurs vidéo dans les jeux, capture temps réel du gameplay)
- **Initiation à l'écriture** de scénarii et de dialogues
- **Conception des décors et des personnages**
- **Direction du jeu des "acteurs virtuels"** : actions, déplacements, dialogues
- **Conception des plans** et gestion des mouvements de caméra
- **Montage des séquences vidéo** tournées, intégration des sons et de la musique
- **Génération du film et mise en ligne** sur une plateforme de vidéo en ligne



FORMATION DES BIBLIOTHÉCAIRES

La formation des bibliothécaires se déroule sur deux jours :

1 demie-journée d'approche théorique

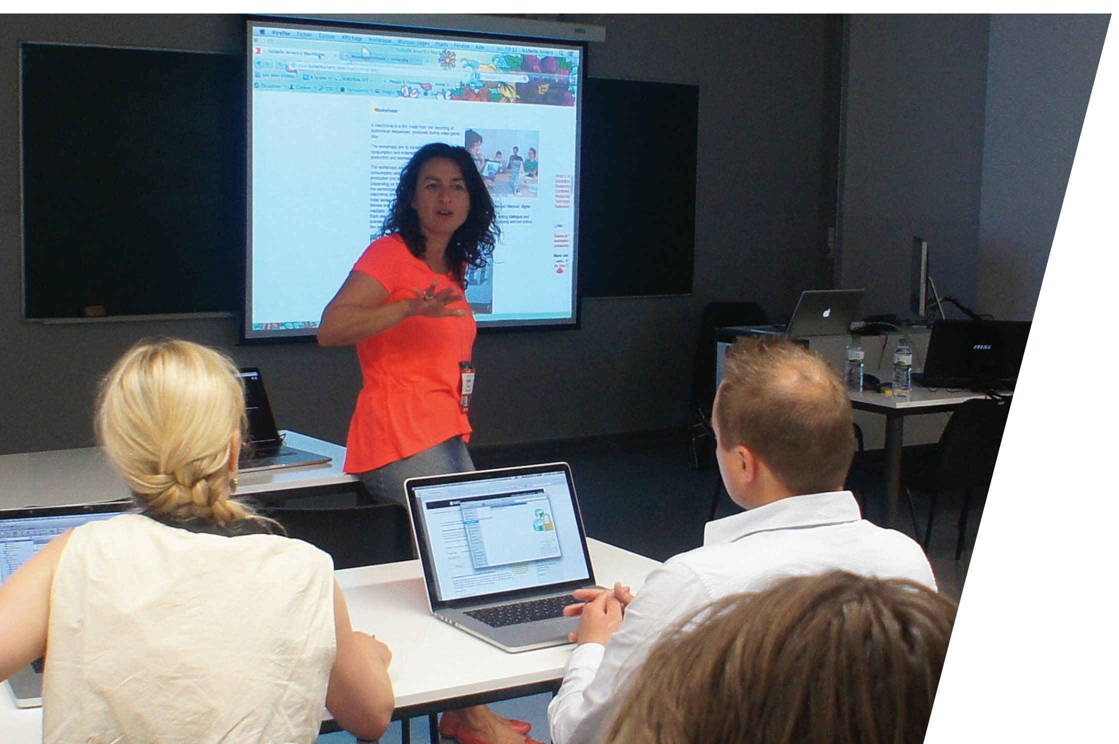
1 journée de pratique et de réalisation de films

1 demie journée d'apprentissage de la médiation liée à cet atelier

Après ces deux jours de formation, des ateliers avec le public sont organisés sur des sessions de un à cinq jours, en présence d'Isabelle Arvers le premier jour et animés par les bibliothécaires de manière autonome les jours suivants.



FORMATS ET DURÉE



ATELIERS POUR LE PUBLIC

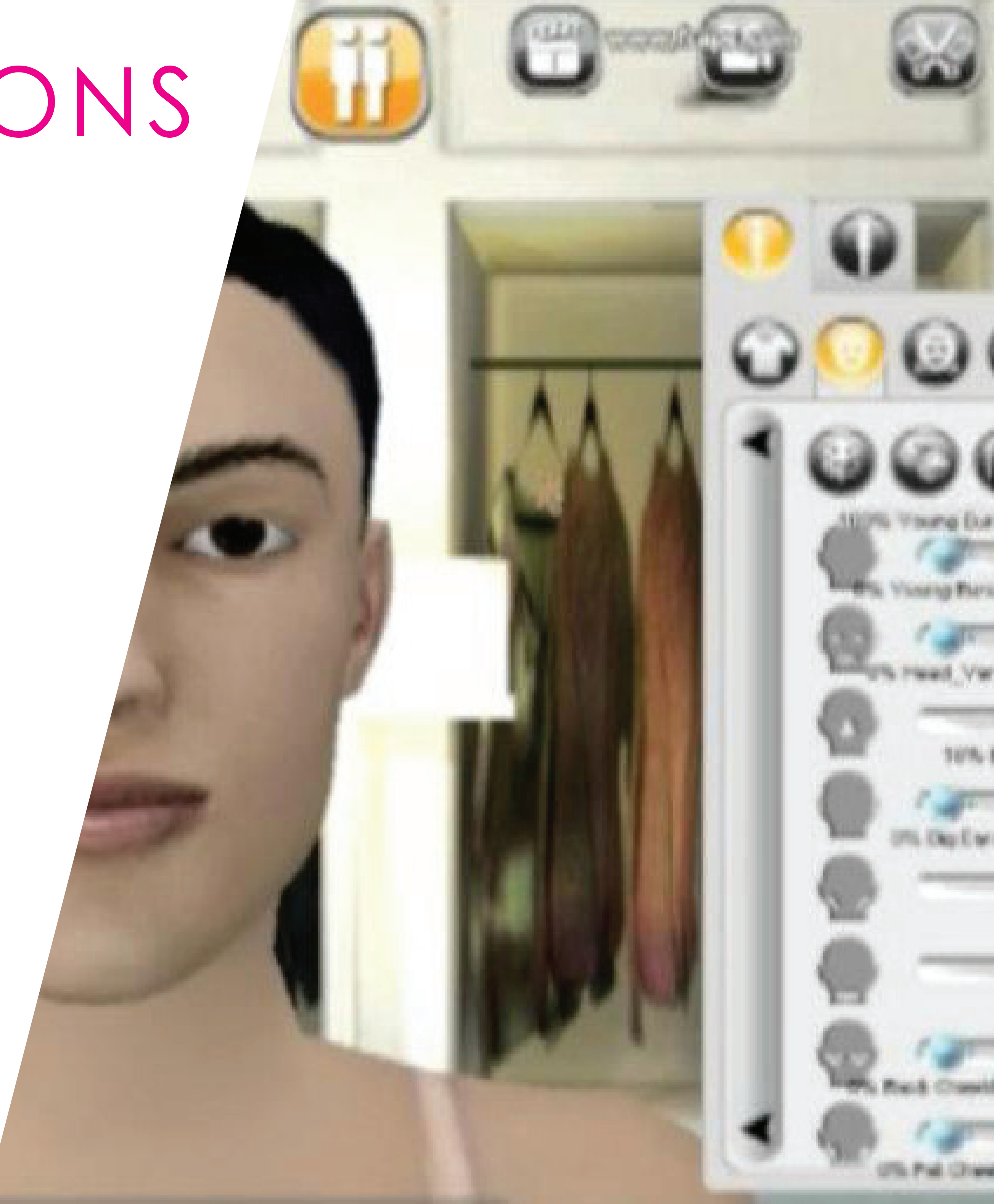
Le format et la durée des ateliers pour le public sont adaptables en fonction du contexte et des rendus souhaités. Deux formats d'atelier sont possibles :

Ateliers de sensibilisation avec la découverte de films conçus à partir de jeux vidéo et des techniques utilisées pour y parvenir

Ateliers de création qui aboutissent à la conception de films courts ou d'œuvres hybrides entre films et installations

La durée idéale pour la conception d'un ou plusieurs films est de 24 heures mais il est possible de réaliser des films très courts dans des ateliers de 8 à 16 heures
(durée minimum d'un atelier : entre 2 et 3 heures)

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES



Isabelle Arvers met à disposition 5 ordinateurs équipés de jeux et de logiciels, par ailleurs elle fournit un manuel d'utilisation des logiciels abordés en formation.

En fonction du nombre de participants à la formation/à l'atelier, il peut être nécessaire à la structure d'accueil de fournir des ordinateurs dont voici les spécifications :

- Microsoft Windows XP/ Vista/ 7 (32 ou 64-bit)
- 1 PC avec un processeur de 2.4GHz
- 2GB de RAM
- 10GB d'espace disque disponible
- Un affichage couleur 32-bit, capable d'une résolution de 1280×960 pixels
- Une connexion Internet Broadband
- Une carte graphique dédiée 3D (NVidia GeForce FX 5200 ou mieux / ATi Radeon 9600)

RÉFÉRENCES

FORMATIONS

Open Crea PRIMI, Marseille
Atelier pour professionnels de l'image à la Boate - Juin 2011

Cinema Mélies, ACRIRA, Grenoble
Atelier pour professionnels en médiathèque, 8h – 2012

Fritures numériques, La maison des Métallos, Paris
Formation des médiatrices à l'animation d'ateliers machinima puis atelier avec accueil du public en continu pendant trois jours - du 8 au 11 janv. 2013

Web Visions Barcelone
Avec des professionnels du web design 8h : 27 juin 2013

Carré d'Art de Nîmes
Atelier de formation à la médiation d'ateliers machinima destiné aux bibliothécaires
1 jour de formation et deux jours d'animation d'ateliers publics
novembre décembre 2014

ATELIERS

Ososphère, Strasbourg
Groupe de 4 - 4h : 28 sept. 2010

Collège de Feyzin, Lyon
Avec l'artiste Benjamin Nuel
En partenariat avec l'Epicerie moderne
Classes de 6ème et 4ème
12 x 1h30 : nov. 2010 à avril 2011

Ososphère, Strasbourg
2 groupes de 6 - 3 x 6h
Du 8 au 10 déc. 2010
Exposition «Play it yourself», Paris
Studio 13/16 du Centre Pompidou
Accueil du public en continu
2 x 6h : 15,16 janv. 2011

Exposition Game Heroes, Marseille
Bibliothèque Alcazar
Accueil en continu du public
2 x 4h : 11,12 mars 2011

MJC Caudebec en Caux, MJC Fécamps
Avec Passeurs d'images - 2 groupes de 8
2 x 8h : 20, 21 avril 2011

Festival "Grain à démoudre", Le Havre
Groupe de 12
4 x 8h : 22, 23 av. et 7, 8 juil.2011

Salon du jeu Go Play One, Hyères
Accueil du public en continu de 11 h à 18h
2, 3 juin 2011

École Supérieure d'Art, Cambrai
Atelier de création, 12 étudiants
3 x 6h : 5, 6, 7 fév. 2012

Théâtre Toulon Liberté, Toulon
Accueil du public en continu de 11h à 19h : 31 mars, 1er avril 2012

Stereolux, Nantes
Atelier de création, 10 adolescents
5 x 8h : du 10 au 19 avril 2012

Salon du jeu Go Play One, Hyères
Atelier machinima et atelier de création de niveau de jeu - Accueil du public en continu de 11 à 18h - 2, 3 juin 2012

MASH UP FILM FESTIVAL, Paris
Forum des Images
Atelier de création et accueil du public en continu de 12h à 18h
22, 23, 24 juin 2012

Centre for Digital Media, Vancouver
Intégration des machinimas dans les cours de master (droit, rapid prototyping, gestion de projet) - 2012

Master Arts et Médias numériques, Sorbonne, Paris
Cours de 4h sur les machinimas
Déc. 2012 et 2013

«Déjoue le jeu», Fabrique numérique
Digital Art Festival à Bron
6 x 8h avec exposition des oeuvres réalisées les 7, 8, 9 fév. 2013

Labo Asca, Beauvais
Atelier de création, 10 adolescents
5 x 8h : 25 fev. au 1er mars 2013

Collège Iqbal Masih, Plaine St Denis
Avec les artistes Clyde Chabot et Sébastien Rousset
Réalisation de doubles virtuels à partir d'un texte de Médée
4 x 1h30 : janv. à avril 2013

La raffinerie numérique, Martigues
Atelier machinima et stop motion Groupe de seniors
2 x 4h : 5, 6 avril 2013

Service Jeunesse de Genevilliers
Accueil du public en continu
13, 14 avril 2013

Press start BPI Centre Pompidou
Atelier de sensibilisation, adultes et adolescents
2 x 8 h : 4, 5 mai 2013

Ville et machinima
Université Montpellier 3
Master Fiction numérique
20 étudiants - 17 sept. 2013

Art en jeux, Obsin, Arles
Avec des étudiants de l'Esaix et de l'IUT Arles - 4h : du 11 au 24 oct.

Level Art Agora, Wroclaw
Atelier de création, 8 adolescents
3 x 6h : 13 au 15 nov. 2013

Centre for Digital Media, Vancouver
Avec des étudiants en master
Nov. 2013

Connexions en jeux, Evry
Accueil du public en continu
7 déc. 2013

Ecole supérieure d'arts de Cergy
Avec les étudiants de l'école
2 x 8h : 13 et 14 février 2014

AntiAtlas des frontières, La compagnie Marseille
Atelier de création avec l'artiste Ahmed El Shaer - 2 groupes de 8 adolescents
16h : du 24 au 28 fév. 2014

Récréations numériques, Centre des arts, Enghien les Bains
Atelier pour 12 enfants de 6 à 8 ans
2h le 28 septembre

Festival Play 14 à Hambourg
Atelier pour lycéens et collégiens 18-19 septembre 2014

Festival Databit.me, Arles
Atelier pour enfants de 6 à 8 ans – octobre 2014

Numérikids, ZINC Friche la Belle de Mai, Marseille
Atelier pour enfants de 8 à 10 ans
26 novembre

Atelier au Centre social d'Oyonnax
Atelier pour adolescents sur le thème de la sécurité routière - 21 au 23 oct. 2014

Atelier à la Casemate à Grenoble
Adolescents et Etudiants 29 au 31 oct.2014